Sistema de Seguridad

Manual de Usuario

4140XMPT2

SISTEMA DE SEGURIDAD CON PARTICIONES

CON CALENDARIOS

®ADEMCO

N5943-2SPV1 6/98

INDICE

DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA 4
- Descripción General 4
- Un sistema con particiones 4
- Zonas 5
- Consolas 5
- Protección contra intrusión 5
- Protección contra incendios 6
- Alarmas 6
- Memoria de Alarma 6
- Característica de autoayuda 6
- Utilización de calendarios 7
- Temporizadores de dispositivos 7

CODIGOS DE USUARIO Y NIVELES DE AUTORIZACION 8
- Descripción General 8
- Código de coacción 8
- Armado rápido 8
- Niveles de Autorización 9
- Reglas Generales en los Niveles de Autorización y Cambios 10
- Añadir un usuario 11
- Cambiar un código de usuario 12
- Borrar un usuario 12

RETARDOS EN ENTRADA/SALIDA 13

CONTROL DE PUERTAS DE ACCESO 14

ACCESO A OTRAS PARTICIONES (GOTO) 15

MENSAJES EN PANTALLA SOBRE ESTADO DEL SISTEMA 16

FUNCIONES DE LA CONSOLA 17

COMPROBACIONES PARA ZONAS ABIERTAS 19
- Utilización de la Tecla ✳ (LISTO) 19
- Visualización de todos los descriptores de zona 19

ANULACION DE ZONAS DE PROTECCION 20
- Utilización de la Tecla 6 ANULAR 20
- Anulación rápida 20
- Visualización de las zonas de protección anuladas 21

RESUMEN DE LOS COMANDOS PARA ARMAR 22
- Armado global 22

ARMAR EL PERIMETRO SOLAMENTE [PARCIAL] 23
- Utilización de la Tecla 3 PARCIAL 23

ARMAR EL PERIMETRO SOLAMENTE [INSTANTANEO] 24
Utilización de la Tecla 7 INSTANT 24
ARMAR TODAS LAS PROTECCIONES [TOTAL]) 25
Utilización de la Tecla 2 TOTAL 25
ARMAR TODAS LAS PROTECCIONES [MAXIMO] 26
Utilización de la Tecla 4 MAXIMO 26
DESARMAR EL SISTEMA Y SILENCIAR LAS ALARMAS 27
Utilización de la Tecla 1 PARO 27
USO DEL ARMADO POR LLAVE 28
MODO DE AVISO [AVISO] 29
Utilización de la Tecla 9 AVISO 29
VISUALIZACION DE LOS MENSAJES DE LA ESTACION CENTRAL 30
TECLAS DE PANICO 31
COMPROBACION DEL SISTEMA 32
Utilización de la Tecla 5 PRUEBA 32
COMPROBANDO EL SISTEMA 33
Comprobacion de su Sistema 33
UTILIZACION DE LOS CALENDARIOS 34
Retardo del tiempo de cierre 34
Calendarios de apertura/cierre 35
Programación de calendarios temporales 36
PROGRAMACION DE TEMPORIZADORES DE DISPOSITIVOS 38
CONDICIONES DE PROBLEMAS/AVERIAS 41
Mensajes en Pentalla Tipicos en Las Comproba Ciones “COMPR.” 41
Fallo de Alimentacion Electrica 42
Mensajes en Consolas Que No Son Alfanumericas 42
SISTEMA DE ALARMA CONTRA INCENDIOS 43
En Caso de Alarma de Incendios 43
Silenciando una Alarma de Incendio 44
GLOSARIO 45
RESUMEN DE NOTIFICACIONES AUDIBLES 46
LAS LIMITACIONES DE ESTE SISTEMA DE ALARMA 47
ADEMCO GARANTIA LIMITADA DE UN AÑO 48
PROCEDIMIENTOS PARA REGISTRO DE EVENTOS EN LA CENTRAL 4140SMPT2 49
Para Visualizar El Registro de Eventos 49

Descripcion General del Sistema

Descripción General

Reciba nuestras felicitaciones por tener un **Sistema de Seguridad Con Particiones "VISTA".** Usted ha tomado la decisión acertada eligiéndolo, puesto que representa lo último en tecnología de protección y de seguridad. Ademco es el mayor fabricante del mundo de sistemas de seguridad y millones de locales están protegidos con sistemas de Ademco.

Este sistema le ofrece tres formas de protección: contra intrusión, contra incendios y para casos de emergencia. Para obtener el máximo rendimiento del sistema es importante que usted se sienta cómodo cuando lo haga funcionar. Su sistema consta de al menos una Consola que permite controlar totalmente el funcionamiento del sistema, varios sensores que proporcionan protección del perímetro y del interior contra intrusión, además de varios detectores de humo o de combustión colocados estratégicamente, diseñados para que avisen rápidamente en caso de incendio.

El sistema utiliza una tecnología basada en los microprocesadores para supervisar todas las zonas de protección así como el estado del sistema, proporcionando la información pertinente que se visualiza en la Consola (o consolas) utilizada con el sistema, e inicia las alarmas apropiadas. Su sistema puede haber sido programado también para transmitir automáticamente alarmas o mensajes de estado a través de las líneas telefónicas a una estación central receptora de alarmas.

Un Sistema Con Particiones

Dicho de forma simple, un sistema con particiones comparte un sistema físico de alarmas entre muchos usuarios diferentes, cada uno con sus propios requisitos. Las aplicaciones pueden variar desde un edificio de viviendas para dos familias hasta una compleja fábrica u oficina. La mayor parte de las veces, usted como usuario no necesita saber nada de los demás usuarios y de su estructura en el sistema, pero de vez en cuando, puede ser que usted vea mensajes visualizados indicando que el sistema está siendo utilizado por otro usuario. No se inquiete, esto es normal. Vea el apartado de **ACCEDER A OTRAS PARTICIONES** para mayor información sobre el tema.

Zonas

Los sensores de su sistema han sido asignados a varias "zonas". Por ejemplo, el sensor de la puerta de Entrada/Salida puede haber sido asignado a la zona 1, los sensores de las ventanas del dormitorio principal a la zona 2, y así sucesivamente. Estos números aparecerán en la pantalla, junto con un descriptor alfanumérico para esa zona (si se programó), cuando ocurra una condición de alarma o un problema**.**

Consolas

¡IMPORTANTE!
Si la consola emite "bips" rápidamente después de haber entrado en el local, está indicando que ha ocurrido una alarma durante su ausencia.
ABANDONE INMEDIATAMENTE EL LUGAR y LLAME A LA POLICIA desde un lugar cercano que sea seguro.

Sus consolas le permiten a usted controlar todas las funciones del sistema. Las consolas presentan un teclado parecido al de un teléfono (digital) y un display de cristal líquido (LCD) que visualiza el tipo y la situación de todas las ocurrencias. La pantalla retroiluminada de la consola es programable para estar encendida siempre o sólo cuando se pulse una tecla, y que se apague unos minutos después.

Las consolas también presentan un zumbador incorporado que suena cuando hay alarmas y problemas. También emite un "bip" durante ciertas funciones del sistema, tales como los tiempos de retardo de entrada/salida, durante el modo **AVISO**, y cuando se pulsan las teclas para armar y desarmar el sistema (para reconocer la tecla pulsada). Estos sonidos puede suprimirse opcionalmente en algunas de sus consolas (para que no molesten a otros usuarios del sistema). Pregunte a su instalador si se ha realizado esta operación.

Protección Contra Intrusión

La parte de protección contra intrusión de su sistema debe estar activada o "armada" para que pueda detectar las condiciones de alarma por intrusión. Su sistema proporciona cuatro modos de protección contra intrusión: **PARCIAL**, **TOTAL, INSTANTANEO** y **MAXIMO,** e incluso le permite a usted **ANULAR** zonas de protección seleccionadas mientras deja el resto del sistema armado. El sistema también proporciona un modo **AVISO**, para alertar a los usuarios de la apertura y cierre de puertas y ventanas mientras el sistema está desarmado. Vea los demás apartados de este manual para conocer los procedimientos de utilización de estas características.

Protección Contra Incendios

La parte de protección contra incendios de su sistema de seguridad (si se utiliza) está siempre activada y sonará una alarma si se detecta una condición de incendio. Vea el apartado **SISTEMA DE ALARMA CONTRA INCENDIOS** para obtener información importante relacionada con la protección contra incendios, detectores de humo y planificación de rutas de salida de emergencia de su casa**.**

Alarmas

Cuando ocurre una alarma, suenan tanto la consola como los zumbadores externos, y la consola visualiza la zona o zonas que están provocando la alarma. Si su sistema está conectado a una central receptora de alarmas, también se enviará un mensaje de alarma. Para parar el sonido de la alarma, simplemente desarme el sistema.

Memoria De Alarma

Cuando ocurre una condición de alarma, la consola visualiza el número (o números) de la zona (o zonas) que provocó el problema, y visualiza el tipo de alarma, por ejemplo **INCENDIO**, **ALARMA**. Permanece visualizado hasta que se borre desarmando el sistema (introduciendo su código de usuario + pulsando **PARO**. Si el sistema fue armado cuando ocurrió la alarma, el código de usuario + **PARO** debe introducirse dos veces: una para desarmar el sistema, y otra para borrar la pantalla.

Característica De Autoayuda

Las instrucciones de usuario abreviadas están incorporadas en el sistema y se pueden visualizar fácilmente en la pantalla de la consola alfanumérica. Esta característica es muy útil si este manual no está al alcance de la mano cuando usted necesite realizar un procedimiento del sistema que no se use mucho y con el cual usted no esté familiarizado.

Para visualizar las instrucciones abreviadas, simplemente pulse y mantenga la tecla de función que le interese hasta que comience a aparecer la descripción (en unos 5 segundos) y después suéltela. Vea el apartado **FUNCIONES DE LA CONSOLA** para obtener descripciones más detalladas de cada tecla de función.

Utilización De Calendarios

Su sistema puede haber sido programado con calendarios para que se arme, se desarme y active automáticamente diversos dispositivos y/o realice otras funciones del sistema en momentos predeterminados. Los usuarios pueden modificar algunos de estos calendarios manualmente retrasando un tiempo de cierre, utilizando calendarios temporales, o programando calendarios de usuario especiales. Vea el apartado **UTILIZACION DE CALENDARIOS** al final de este manual si desea información sobre los procedimientos relacionados con los calendarios**.**

Temporizadores Para Dispositivos

El sistema proporciona hasta 20 "temporizadores" que se pueden utilizar para controlar varios dispositivos, tales como luces o instrumentos. Estos temporizadores son similares en concepto a los temporizadores para electrodomésticos que se pueden comprar en las tiendas. Los dispositivos que se pueden controlar están programados en el sistema por el instalador. Se pueden programar hasta 16 de estos dispositivos. Vea el apartado **PROGRAMACION DE TEMPORIZADORES DE DISPOSITIVOS** si desea más información sobre los procedimientos a realizar.

Codigos de Usuario Y Niveles de Autorizacion

Información General

En el momento de la instalación, a usted se le asignó un nivel de autorización y un código de usuario personal de cuatro dígitos, conocido por usted y por las personas de su confianza. El código de usuario debe ser introducido cuando se arma y se desarma el sistema. El nivel de autorización define las funciones del sistema que usted puede realizar.

Si se quiere más seguridad, se puede asignar códigos de usuario diferentes a otros usuarios que no tengan necesidad de saber el código de usted, y se puede dar un nivel de autorización diferente a cada usuario. Los usuarios se identifican por los "números de usuario", que deben ser asignados previamente.

Todos los códigos se pueden utilizar de forma intercambiable cuando se realizan funciones del sistema dentro de los límites de cada nivel de autorización del código (un sistema armado con un código de usuario puede ser desarmado por otro código de usuario), con la excepción del código C del **Nivel de Operador**.

Código De Coacción

Esta característica está destinada a ser usada cuando usted se ve forzado a desarmar o armar el sistema bajo coacción. Cuando se utiliza, el sistema actúa normalmente, pero puede notificar silenciosamente a la estación receptora central su situación, si se ha contratado este servicio. El código de coacción lo asigna previamente el instalador durante la instalación (autorización de nivel 6).

Importante: Este código es útil solamente cuando el sistema está conectado a la estación receptora central.

Armado Rápido

Tenga en cuenta que si el instalador programó la opción de "**Armado Rápido**", se puede pulsar la tecla # en lugar de introducir el código de usuario para armar el sistema. Sin embargo, se debe utilizar siempre el código de usuario para desarmar el sistema.

Niveles De Autorización

Los niveles de autorización definen las funciones del sistema que puede realizar cada usuario en particular. Dependiendo de la autorización que se le haya asignado a usted, puede haber ciertas funciones del sistema cuya realización le esté prohibida. En resumen, hay seis niveles de autorización, cada uno con ciertas restricciones del sistema, como se muestra en la tabla que hay a continuación.

Para ver su nivel de autorización y las capacidades del sistema, introduzca su código [✳] [✳] . La consola visualizará la partición o particiones en las que usted está autorizado, y su número de usuario y nivel de autorización en cada partición.

Niveles de Autorización de Usuario

Nivel	Denominación	Funciones del Sistema
1	**Maestro**	Puede realizar todas las funciones del sistema, y puede añadir, borrar o cambiar usuarios del nivel Maestro y Operador. Puede realizar funciones del sistema en otras particiones según esté autorizado por el instalador.
2	**Manager**	Puede realizar funciones del sistema, y puede añadir, borrar o cambiar usuarios de nivel Operador. Puede realizar funciones en otras particiones según esté autorizado por el usuario Maestro asignando el código de Director.
3	**Operador A**	Puede realizar funciones del sistema, pero no puede añadir o borrar otros usuarios. Puede realizar funciones en otras particiones según esté autorizado por el Maestro o el Manager.
4	**Operador B**	Igual que el Operador A, excepto que el Operador B no puede anular zonas de protección.
5	**Operador C**	Puede armar el sistema, pero no puede desarmar el sistema a menos que el sistema fuera armado con este código. Puede realizar la misma función en otras particiones según esté autorizado por el Maestro o el Manager.
6	**Coacción**	Puede armar y desarmar el sistema, pero también envía una alarma silenciosa de pánico a la estación receptora central, si está conectado este servicio.

Codigos de Usuario Y Niveles de Autorizacion cont.

Reglas Generales en los Niveles de Autorización y Cambios

- Un usuario no puede borrar o cambiar el código de usuario de autorización **IGUAL o SUPERIOR** a la que él está asignado.
- Un usuario puede **AÑADIR** sólo usuarios que tengan un nivel de autorización **INFERIOR**.
- Un usuario puede asignar accesos de usuario a otras particiones sólo si él mismo tiene acceso a esas particiones.
- La única forma de asignar un nivel de autorización de usuario es utilizando el procedimiento "**Añadir un Usuario**". Para cambiar un nivel de autorización de usuario, ese usuario debe ser borrado primeramente, y después añadido de nuevo.
- Un usuario sólo puede ser **BORRADO o CAMBIADO** desde dentro de la partición a la que esté asignado.
- Los números de usuario deben ser introducidos como entradas de dos dígitos. Los números de usuario de un único dígito deben estar precedidos de un "0" (por ejemplo, 03, 04, etc.). Los códigos de seguridad se introducen como números de cuatro dígitos.
- Antes de asignar un código de seguridad, asegúrese de que no coincide con algún código de **COACCION**.

Nota: Cuando se añade, cambia o borra un usuario, todos las demás consolas de esa partición visualizarán el mensaje "**Modo Editar Usu.- Por Favor Espere**", y las pulsaciones de teclas (excepto la de Pánico) en esa consola son ignoradas. Si se pulsa la tecla de pánico se provoca una alarma y termina la entrada de usuario.

Para salir de modo de edición de usuario, pulse [*] ó [#] , o no pulse ninguna tecla en 10 segundos.

Añadir un Usuario

1. Introduzca el código de Maestro o de Manager y pulse la tecla CODIGO.
2. Introduzca el nuevo número de usuario de dos dígitos (01-99).
3. Introduzca el código de seguridad de cuatro dígitos para ese usuario. Aparecerá lo siguiente en la pantalla.

Nº Usuario = 03 Introduzca el nivel de autorización, del 1 al 6, para este usuario dentro de esta partición.

1 = maestro 3 = operador A 5 = operador C
2 = manager 4 = operador B 6 = código de coacción

Poner Grupo Si el instalador ha asignado calendarios de grupos/de acceso, aparecerá este mensaje en la pantalla. Pregunte a su instalador para que le informe acerca de los grupos de acceso.

PULSADOR Este mensaje aparecerá en la pantalla si se ha suministrado un pulsador vía radio de la serie 5800 y no ha sido asignado aún a un usuario. Pulse un 1 si se va a asignar un pulsador vía radio a este usuario.

Zona Pulsador ZN No (01 - 87) Si se asigna un transmisor de botón aparecerá este mensaje. Introduzca el número de zona del botón (pregunte el número de zona a su instalador).

Multi-Acceso Si usted, como usuario, tiene acceso a otras particiones, la consola le pedirá que indique la capacidad de este nuevo usuario para acceder a esas particiones. Pulse 0 (NO) ó 1 (SI). Si ha pulsado NO, el sistema activará este código de usuario y saldrá del modo "Añadir un Usuario". Si se ha pulsado SI, la consola preguntará por la opción "Armado Global" para este usuario.

Armado Global Pulse 1 (SI) si este usuario tiene permitido armar más de una partición a través de las peticiones para armar globalmente. Pulse 0 si no se desea que este usuario puede armar de forma global.

Part. 2 - ALMCl La consola pregunta ahora por el acceso del usuario a la siguiente partición. Pulse de nuevo 0 ó 1. Si pulsa no, aparece el número de la siguiente partición, etc. Si pulsa sí, el sistema asigna automáticamente un número de usuario para utilizar en esa partición y pregunta por el nivel de autorización y la posibilidad de armar globalmente para este usuario dentro de la partición visualizada (ver pasos previos). Cuando se termina, aparece el número de la siguiente partición.

Part. 1 * OFIC Usu. 09 Cuando se hayan visualizado todas las particiones, la consola irá pasando cíclicamente por todas las particiones a las cuales se les haya asignado acceso, y visualizará el número de usuario, el nivel de autorización y la opción de armadp global para cada uno. Tenga en cuenta que la "G" que sigue al nivel de autorización indica que la característica de armado global ha sido seleccionada para este usuario en la partición visualizada. El símbolo "***** " indica la partición desde la cual el usuario puede ser cambiado o borrado.

Cambiar un Código de Usuario

1. Introduzca el código de Maestro o de Manager y pulse la tecla **CODIGO**.
2. Introduzca el número de usuario cuyo código quiere cambiar.
3. Introduzca el nuevo código para ese usuario.
4. El sistema reconocerá que el número de usuario está ya en uso y preguntará si se trata o no de un nuevo usuario. Pulse 0 (NO). El sistema confirmará que el cambio está permitido basándose en el nivel de autorización, y si es así, hará efectivo el nuevo código.

Observe que si usted cambia su propio código, el sistema preguntará por el nuevo código que se va a volver a introducir. Esto evita cambiar accidentalmente un código de nivel alto.

Borrar un Usuario

1. Introduzca el código de Maestro o de Manager y pulse la tecla **CODIGO**.
2. Introduzca el número de usuario que va a ser eliminado.
3. Introduzca el código de Maestro o de Manager que se ha introducido inicialmente.
4. El sistema reconocerá que el número de usuario ya está en uso y preguntará para confirmar si debe ser borrado. **Pulse 0 (NO) o 1 (SI)**.

Si pulsa sí, este código de usuario será retirado de todas las particiones a las cuales fue asignado, y todos los niveles de autorización y demás información acerca de ese usuario será borrada. Observe que un usuario puede ser borrado solamente de la partición en la cual fue asignado inicialmente, y puede sólo ser borrado por un usuario con un nivel de autorización superior. Un usuario no puede borrarse a sí mismo.

Retardos de Entrada/Salida

Información General

Su sistema tiene retardos de tiempo preestablecidos, conocidos como retardos de salida y de entrada. Siempre que usted arma su sistema, el **retardo de salida** le permite abandonar el lugar por la puerta principal sin que salte una alarma. El retardo de salida comienza inmediatamente después de introducir cualquier comando para armar, y se aplica a todos los modos de protección de armado. Si está programado, sonará un lento "bip" durante todo el período de tiempo de retardo de salida.

El retardo de entrada le permite a usted desarmar el sistema cuando vuelve a entrar por la puerta principal. Pero el sistema debe ser desarmado antes de que termine el período de retardo de entrada, acordándose usted de desarmar el sistema. También puede armar el sistema sin ningún retardo de entrada utilizando el modo para armar **INSTANTANEO** o el modo **MAXIMO**. Estos modos proporcionan mayor seguridad cuando se está durmiendo o mientras se está fuera por períodos largos de tiempo. Pregunte a su instalador los tiempos de retardo que tiene usted asignados.

Retardo Salida 1: ☐ **Retardo Entrada 1:** ☐

Retardo Salida 2: ☐ **Retardo Entrada 2:** ☐

Control de Acceso A Puertas

Información General

Su sistema puede estar instalado de forma que una puerta de acceso bloqueada (por ejemplo en un pasillo) pueda ser desbloqueada utilizando un comando de consola. Pregunte a su instalador si se puede realizar esto en su sistema.

Para activar este relé, introduzca su código de usuario y pulse **0** . La puerta se desbloqueará durante 2 segundos.

Acceso A Otras Particiones

Comando Ir A

Acceder a Otra Partición

Cada consola está asignada por programación a una partición en cuanto a visualización se refiere, y mostrará sólo información de esa partición. Pero, si el usuario está autorizado, una consola en una partición puede ser utilizada para realizar funciones del sistema en otra partición utilizando el comando IR A. Observe que sólo se puede acceder de esta forma a las particiones autorizadas y programadas por el instalador.

Para ir a otra partición, introduzca su código de seguridad, después pulse ✳ seguido del número (1-8) de la partición deseada.

La consola permanecerá en la nueva partición hasta que sea dirigida a otra partición, o cuando hayan transcurrido 120 segundos sin que haya habido ninguna actividad en el teclado. Si se introduce el número de partición 0 la consola vuelve a su partición original.

Mensajes en Pantalla Sobre el Estado del SIstema

Para Consolas Numéricas

TOTAL	Todas las zonas contra intrusión, interiores y perimetrales, están armadas.
PARCIAL	Las zonas contra intrusión perimetrales y de entrada/salida, tales como ventanas y puertas, están armadas.
INSTANT	Las zonas contra intrusión perimetrales y de entrada/salida están armadas y el retardo de entrada está cancelado.
ANULAR	Una zona o más de protección contra intrusión han sido anuladas.
NO LISTO	Aparece cuando una parte contra intrusión del sistema no está preparada para armarse (debido a que hay zonas de protección abiertas).
LISTO	El sistema contra intrusión está listo para ser armado.
NO RED	Aparece cuando está cortado el suministro de corriente eléctrica. El sistema sigue funcionando con una batería de reserva.
RED	Aparece cuando hay suministro de corriente eléctrica.
AVISO	Aparece cuando se activa la característica **CHIME** (AVISO).
B. BAT	Condición de batería con poca carga en un sensor vía radio (su número de identificación visualizado) o batería del sistema con poca carga (si no se visualiza un número de identificación).
ALARMA	Aparece cuando se ha detectado un intruso y el sistema está armado (también aparece durante una alarma de Incendio). Aparece junto con el número de zona de protección en alarma.
AVERIA	Aparece cuando se detecta un mal funcionamiento en el sistema en cualquier momento o si se detecta una avería en una zona de **INCENDIO** en cualquier momento o en una zona contra intrusión **DIA/NOCHE** durante un período en que el sistema está desarmado. También aparece en la pantalla el número de zona que tiene la avería.
FUEGO	Aparece cuando está presente una alarma de incendio. También aparece en la pantalla la zona que tiene la alarma.

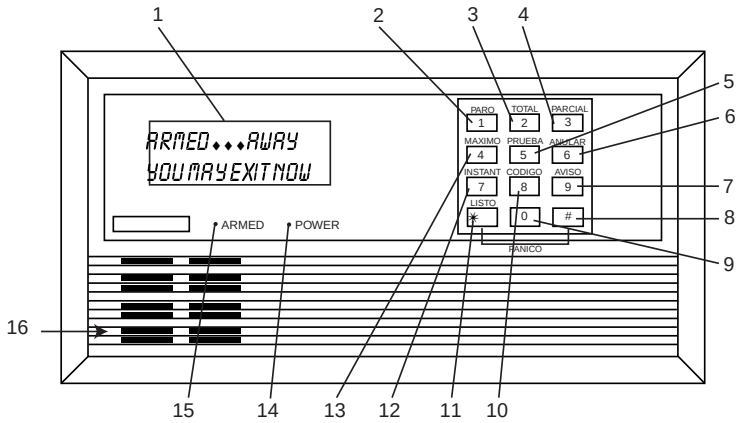
Funciones de la Consola

1. **VENTANA CON PANTALLA ALFANUMERICA:** Una pantalla de cristal líquido (LCD) de 2 líneas y 32 caracteres. Visualiza la identificación del punto de protección y el estado del sistema, así como los mensajes e instrucciones de usuario.
2. **TECLA [PARO]:** Desarma la parte contra intrusión del sistema, silencia las alarmas y los indicadores de problemas audibles, y borra la indicación visual después de que el problema haya sido corregido.
3. **TECLA [TOTAL]:** Arma completamente tanto el perímetro como la protección interior contra intrusión para tener protección por medio de la detección de movimiento del intruso por las áreas interiores protegidas vigilando puertas, ventanas, etc. Puede entrar por una zona con retardo de entrada sin provocar una alarma si el sistema es desarmado antes de que termine el tiempo de retardo de entrada.
4. **TECLA [PARCIAL]:** Arma la protección perimetral contra intrusión, guardando puertas, ventanas y otros puntos de protección perimetral, y hace sonar una alarma si una de ellas es abierta. La protección interior no se arma, lo cual permite al usuario moverse dentro de su casa sin provocar una alarma. Los últimos en llegar pueden entrar a través de una zona de retardo de entrada sin provocar una alarma si el sistema ser desarma antes de que termine el tiempo de retardo de entrada**.**
5. **TECLA [PRUEBA]:** Comprueba el sistema y el zumbador de la alarma si está desarmado.
6. **TECLA [ANULAR]:** Elimina las zonas de protección individuales para que no sean supervisadas por el sistema. Visualiza las zonas de protección anuladas previamente.
7. **TECLA [AVISOS]:** Conecta y desconecta el modo **AVISO**. Cuando está conectado, cualquier entrada a través de una zona de retardo o de perímetro mientras el sistema está desarmado provocará un sonido en la Consola o consolas.
8. **TECLA [#] :** Permite armar (ARMING) el sistema sin utilizar un código de seguridad ("Armar rápido"), si está programado.
9. **TECLAS 0-9:** Utilizadas para introducir el código (o códigos) de acceso de seguridad individual.
10. **TECLA [CODIGO]:** Permite la entrada de otros códigos de usuario adicionales, que pueden ser dados a otros usuarios del sistema. Esta tecla también se usa para realizar algunas funciones de horario.

Funciones de la Consola cont.

11. **TECLA [LISTO]:** Cuando se pulsa antes de armar el sistema, la consola muestra todas las zonas de protección abiertas. Esta tecla también se usa para visualizar todos los descriptores de zona que hayan sido programados para su sistema, manteniendo la tecla pulsada durante al menos cinco segundos.
12. **TECLA [INSTANT]:** Para armar como en el modo STAY [PARCIAL], pero apaga el período de retardo de entrada, ofreciendo mayor seguridad en el interior y no esperando a nadie que llegue retrasado. Si se abre cualquier punto de protección perimétrica saltará una alarma, incluyendo las zonas con retardo de entrada.
13. **TECLA [MAXIMO]:** Arma de forma similar al modo AWAY [TOTAL], pero elimina el período de retardo de entrada, por lo que proporciona protección máxima. Si se abre cualquier punto de protección saltará una alarm, incluyendo las zonas con retardo de entrada.
14. **INDICADOR DE ALIMENTACION: (VERDE)** En algunas consolas, este indicador está encendido cuando hay alimentación principal. Si se apaga, el sistema está funcionando con la batería de reserva. LLAME A SU INSTALADOR INMEDIATAMENTE. En otros tipos de consolas, si luce está indicando que el sistema está listo para ser armado.
15. **INDICADOR ARMADO: (ROJO)** Luce cuando el sistema ha sido armado (PARCIAL, TOTAL, o MAXIMO).
16. **ZUMBADOR INTERNO:** Fuente de aviso interno audible y sonidos de confirmación, así como alarmas (ver "Resumen de Notificaciones Audibles").

¡**IMPORTANTE!:** Cuando se utiliza el teclado para introducir códigos y comandos, las pulsaciones seguidas de teclas se deben hacer como máximo en tres segundos. Si transcurren tres segundos sin pulsar una tecla, la entrada es cancelada y se debe repetir desde el principio.



Comprobacion de Zonas Abiertas

Utilización de la Tecla ✳ (LISTO)

NOTA:
La totalidad o parte de este mensaje puede ser reemplazada por un mensaje hecho a medida y programado por el instalador. Recuerde esto siempre que las instrucciones indiquen que se mostrará el mensaje DESARMADO o LISTO.

Antes de armar su sistema, todas las puertas protegidas, ventanas y otras zonas de protección deben estar cerradas o anuladas (ver apartado **ANULAR**. De otra forma la consola mostrará un mensaje de "**No Listo**".

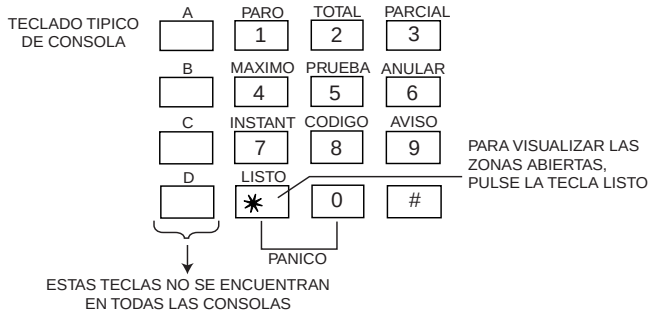
Si el mensaje de No Listo aparece antes de armar, pulsando la tecla LISTO se mostrarán todas las zonas que tengan algún problema, haciéndolo más fácil para usted asegurándose de que no haya ninguna zona abierta.

Para mostrar las zonas con problemas, simplemente pulse y suelte la tecla LISTO (no introduzca primero el código). Asegure o anule las zonas mostradas antes de armar el sistema.

El mensaje † "Listo" aparecerá cuando todas las zonas de protección hayan sido cerradas o anuladas.

Visualización de Todos Los Descriptores de Zona

Las consolas alfanuméricas pueden visualizar también todos los descriptores de zona que están programados en su sistema pulsando la tecla **LISTO** y manteniéndola pulsada durante al menos cinco segundos (Observe que el mensaje "Desarmado listo para armar" debe ser visualizado antes que se puedan visualizar los descriptores de zona). Las instrucciones abreviadas para la tecla **LISTO** aparecerán primero, seguidas por los descriptores programados para su sistema. La visualización de todos los descriptores es útil cuando usted necesite saber el número de una zona en particular, como en el caso de anulación de una zona.



Anulando Zonas de Proteccion

Utilización de la Tecla [6] ANULAR

Esta tecla se utiliza cuando usted quiere armar su sistema con una o más zonas desprotegidas de forma intencionada. El sistema debe ser desarmado primero.

Todas las anulaciones son eliminadas cuando se realiza una secuencia PARO (código de seguridad más PARO)

1. Introduzca su código de seguridad y pulse la tecla ANULAR.
2. Introduzca número (o números) de zona para las zonas que se van a Aanular (por ejemplo, 01, 02, 03, etc.) **¡Importante!** Todos los números de zona de un único dígito deben estar precedidos por un cero (por ejemplo, introduzca 01 para la zona 1).
3. Cuando finalice, la consola mostrará la palabra ANULAR y junto con cada número de zona anulado. Espere que se visualicen estas zonas antes de armar.
4. Arme el sistema como lo hace normalmente. Las zonas anuladas están desprotegidas y no provocarán una alarma cuando sean activadas mientras su sistema esté armado.

Anulación Rápida

LIMITACIONES
El sistema no permitirá que se anulen las zonas de incendios o de emergencia. Si se arma el sistema antes de que se visualicen las zonas anuladas, se eliminarán todas las anulaciones.

Su sistema puede permitirle anular automáticamente todas las zonas abiertas (con problemas) sin tener que introducir los números de zona individualmente. Pregunte a su instalador si esta característica está activa en su sistema.

Para utilizar esta característica, introduzca su código de seguridad, pulse la tecla de ANULAR, después pulse la tecla [#] y pare. En unos instantes, todas las zonas abiertas se mostrarán junto con la palabra ANULAR. Espere a que se visualicen todas las zonas anuladas, después arme el sistema como lo hace normalmente.

Visualizando las Zonas Anuladas

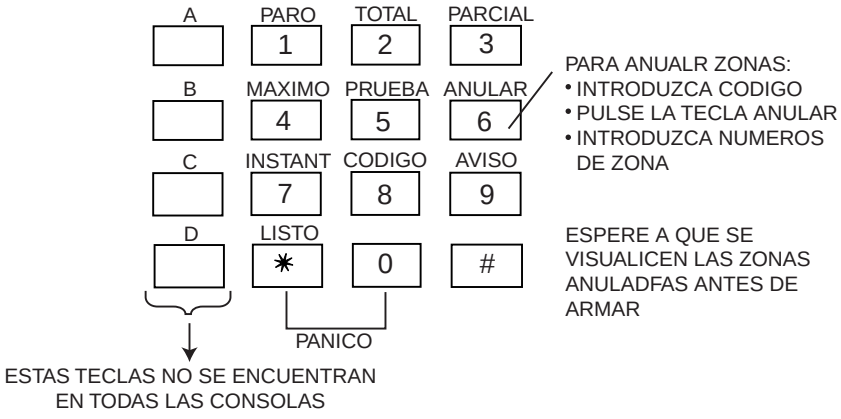
(Para determinar qué zonas han sido anuladas previamente)

1. Introduzca código de seguridad y pulse la tecla ANULAR.
2. Espere a que se visualicen secuencialmente todas las zonas anuladas.
3. Las zonas anuladas se pueden visualizar sólo cuando el sistema está desarmado.

Limitaciones

- Las zonas de incendio o de emergencia no pueden ser anuladas.
- Si se arma el sistema antes de que se visualicen las zonas anuladas, se cancelan todas las anulaciones.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Resumen de Los Comandos Para Armar

Resumen de los Modos Para Armar

La siguiente tabla lista los cuatro modos diferentes para armar y los resultados de cada uno.

Modo Armado	Características para cada modo de Armado			
	Retardo de Salida	Retardo de Entrada	Perímetro Armado	Interior Armado
TOTAL	Si	Si	Si	Si
PARCIAL	Si	Si	Si	No
INSTANTANEO	Si	No	Si	No
MÁXIMO	Si	No	Si	Si

Armado Global

La opción para armar de forma global puede haber sido programada para utilizar por algunas usuarios. Si a usted le está permitido utilizar esta opción con código de seguridad, aparecerá en la consola una pregunta (mensaje) después de pulsar una de las teclas de función para armar (PARCIAL, INSTANT, TOTAL, MAXIMO, PARO). Siga las preguntas de la consola para continuar armando el sistema. Pregunte a su instalador los detalles de las instrucciones para utilizar esta característica.

Si la opción de armar de forma global no tiene lugar con su código de seguridad, utilice los procedimientos descritos en las páginas siguientes.

Armar Solo El Perimetro

Con Retardo de Entrada Activado

Utilización de la Tecla [3] PARCIAL

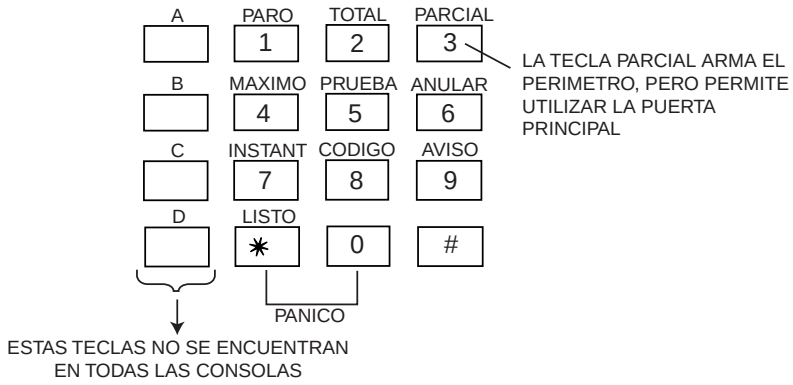
Cierre todas las ventanas y puertas del perímetro antes de armar (vea el apartado COMPROBACION DE ZONAS ABIERTAS)

Utilice esta tecla cuando permanezca en casa, pero puede esperar que alguien utilice la puerta principal más tarde.

1. Introduzca su código de seguridad y pulse la tecla PARCIAL.
2. La consola emitirá un "bip" tres veces y mostrará el mensaje armado.
3. El sistema se armará y sonará una alarma si una puerta o una ventana es abierta, pero usted puede en cualquier otro caso moverse libremente por la casa.

Los últimos en llegar pueden entrar por la puerta principal sin provocar una alarma, pero deben desarmar el sistema dentro del intervalo de tiempo del retardo de entrada.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Armar Solo El Perimetro

Con Retardo de Entrada Desactivado

Utilización de la Tecla [7] INSTANT

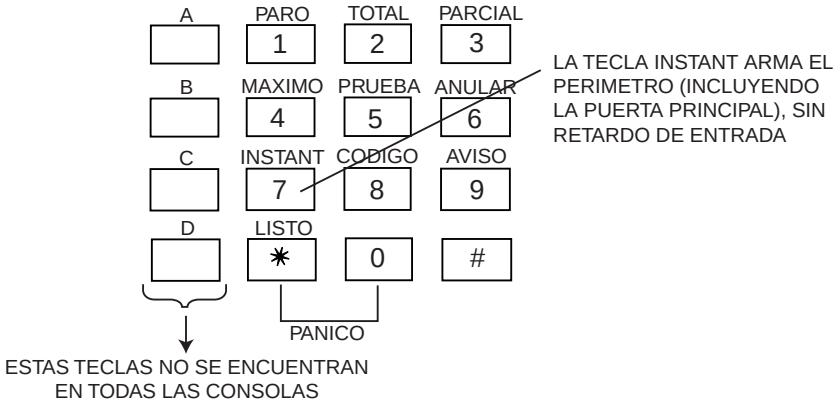
Cierre todas las ventanas y puertas del perímetro antes de armar (vea el apartado COMPROBACION DE ZONAS ABIERTAS)

Utilice esta tecla cuando permanezca en casa, pero puede esperar que alguien utilice la puerta principal más tarde.

1. Introduzca su código de seguridad y pulse la tecla PARCIAL.
2. La consola emitirá un "bip" tres veces y mostrará el mensaje armado.
3. El sistema se armará y sonará una alarma si una puerta o una ventana es abierta, pero usted puede en cualquier otro caso moverse libremente por la casa.

Los últimos en llegar pueden entrar por la puerta principal sin provocar una alarma, pero deben desarmar el sistema dentro del intervalo de tiempo del retardo de entrada.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Armar Todas Las Protecciones

Con Retardo de Entrada Activado

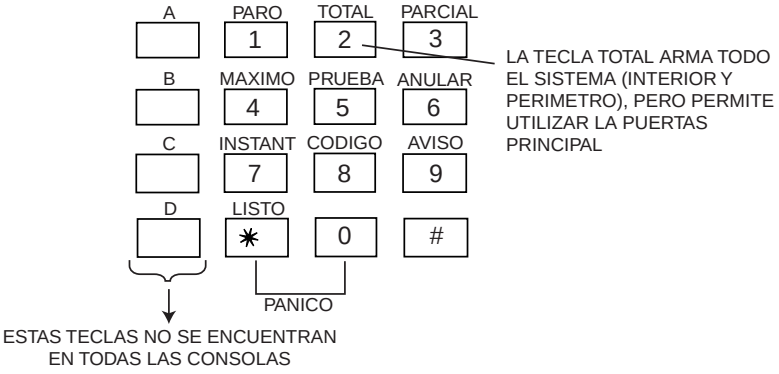
Utilización de la Tecla [2] TOTAL

Todas las ventanas y puertas deberían estar cerradas por lo cual se visualiza el mensaje "LISTO" antes de armar (vea el apartado COMPROBACION DE ZONAS ABIERTAS)

Utilice esta tecla cuando nadie vaya a estar en casa.

1. Introduzca su código de seguridad y pulse la tecla TOTAL.
2. La consola emitirá un "bip" dos veces y mostrará el mensaje armado.
3. El sistema se armará y sonará una alarma si se abre un puerta o una ventana, o si se detecta cualquier movimiento dentro de su casa. Usted puede marcharse por la puerta principal durante el intervalo de tiempo de retardo de salida sin provocar una alarma. Puede también volver a entrar por la puerta principal, pero debe desarmar el sistema dentro del período de tiempo del retardo de entrada.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Armar Todas Las Protecciones

Con Retardo de Entrada Desactivado

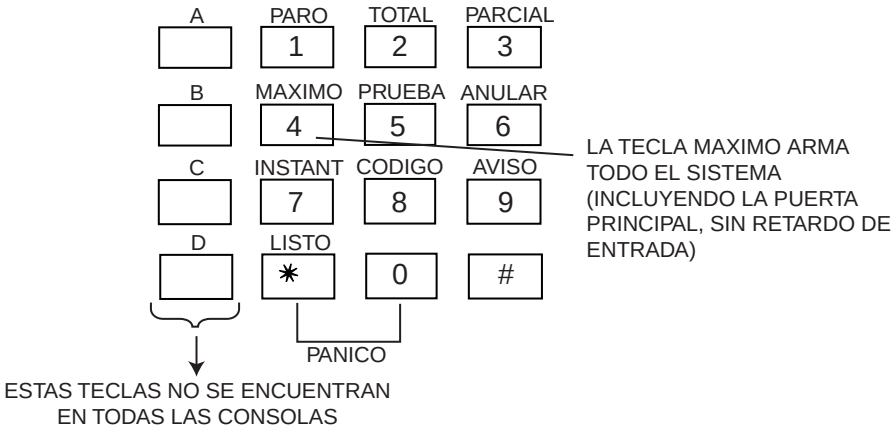
Utilización de la Tecla [4] MÁXIMO

Todas las ventanas y puertas deberían estar cerradas por lo cual se visualiza el mensaje "LISTO" antes de armar (vea el apartado COMPROBACION DE ZONAS ABIERTAS)

Utilice esta tecla cuando no vaya a haber nadie en casa por un período de tiempo largo tal como en vacaciones, etc., o cuando se retire por la noche y no vaya a haber nadie moviéndose por las zonas interiores protegidas.

1. Introduzca su código de seguridad y pulse la tecla MAXIMO.
2. La consola emitirá un "bip" dos veces y mostrará el mensaje armado.
3. El sistema ya estará armado y sonará una alarma si se abre un puerta o una ventana, o si se detecta cualquier movimiento dentro de su casa. Usted puede marcharse por la puerta principal durante el intervalo de tiempo de retardo de salida sin provocar una alarma, pero sonará una alarma tan pronto como alguien vuelva a entrar.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Desarmar El Sistema Y Silenciar Las Alarmas

Utilización de la Tecla 1 PARO

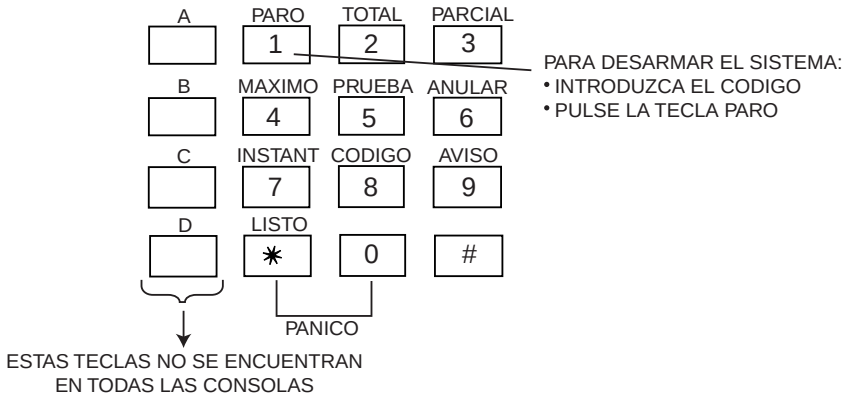
¡IMPORTANTE!
Si regresa al local protegido y la sirena de robo está encendida, NO entre en el local. Ilame a la policía desde un lugar cercano que sea seguro. Si usted regresa después de que haya tenido lugar una alarma y la sirena se ha silenciado, la consola emitirá pitidos rápidos al entrar, indicando que ha tendio lugar una alarma durante su ausencia. SALGA INMEDIATAMENTE DEL LOCAL y CONTACTE CON LA POLICIA desde un lugar cercano.

La tecla PARO se utiliza para desarmar el sistema y para silenciar los sonidos de alarmas y averías.

1. Para desarmar el sistema y silenciar alarmas contra intrusión o de incendio, introduzca su código de seguridad y pulse la tecla PARO. Se visualizará el mensaje Listo y la consola emitirá un "bip" una vez para confirmar que el sistema está desarmado.

   Para silenciar una alarma de incendio, introduzca su código de seguridad y pulse la tecla PARO. El código de seguridad no se necesita para silenciar las alarmas de INCENDIO.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Vea el apartado "RESUMEN DE NOTIFICACIONES AUDIBLES" si desea información que le ayude a distinguir entre sonidos de alarma de INCENDIOS y CONTRA INTRUSIÓN.

2. Si ha ocurrido una alarma, y el local es seguro para volver a entrar, observe el número de zona visualizado en la consola y repita el paso 1 para restablecer la visualización del mensaje Listo (para borrar la "Memoria de alarma"). Si el mensaje de Listo no estuviera visualizado, vaya a la zona visualizada y corrija el fallo (cierre la ventana, etc.). Si no se puede remediar el fallo, póngase en contacto con su instalador.

Utilizacion del Modulo de Armado/Desarmado Por Llave

Descripción General

Su sistema puede estar equipado con un módulo de llave para utilizarlo cuando se arma y se desarma el sistema. Una luz roja y verde en la base del módulode llave indica el estado de su sistema, de la siguiente forma:

Luz verde: Ilumina cuando el sistema está desarmado y listo para ser armado (no hay zonas abiertas). Si el sistema está desarmado y la luz verde está apagada, esto indica que el sistema no está listo (una o más zonas están abiertas).

Luz Roja: Ilumina cuando el sistema está armado o existe memoria de alarma.

Encendida fija: El sistema está armado en modo TOTAL.

Parpadeando lentamente: El sistema está en modo PARCIAL.

Parpadeando rápidamente: Memoria de alarma. Ha ocurrido una alarma.

Armando

Para armar en el modo TOTAL, gire la llave a la derecha durante 1/2 segundo y suelte. Las consolas emitirán un "bip" dos veces y la luz roja permanecerá fija.

Desarmando

Para desarmar el sistema, gire la llave a la derecha y suelte. Si ha ocurrido una alarma, la luz roja quedará parpadeando rápidamente (memoria de alarma).

Utilizando de la Tecla 9

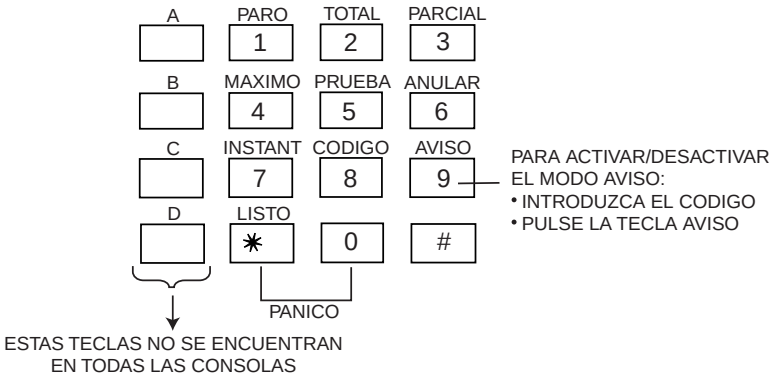
Tenga en cuenta que el modo AVISO puede ser activado sólo cuando el sistema está desarmado.

Su sistema puede estar dispuesto de forma que le avise a usted al abrir una puerta o una ventana mientras está desarmado, utilizando el modo AVISO. Cuando está activado, sonarán tres tonos en la Consola siempre que se abra una puerta o una ventana, y se visualizará el mensaje de "No Listo". Pulsando la tecla LISTO se visualizan los puntos de protección abiertos.

Para activar el Modo aviso, introduzca el código de seguridad y pulse la tecla AVISO. Aparecerá el mensaje MODO AVISO ON durante dos segundos y después desaparecerá. Para visualizar este mensaje de nuevo (para determinar si está activado o desactivado el modo aviso), simplemente pulse y mantenga pulsada la tecla AVISO durante cinco segundos.

Para desactivar el Modo Aviso, introduzca el código de seguridad y pulse la tecla de nuevo. Aparecerá el mensaje MODO AVISO OFF durante dos segundos y después desaparecerá.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Visualizacion de Mensajes de La Estacion Central

Descripción General

Los usuarios del sistema pueden recibir periódicamente mensajes en las pantallas procedentes de su central receptora o de su instalador. Cuando hay un mensaje esperando para ser visualizado, aparece el mensaje que mostramos a continuación.

Pulse y mantenga pulsada la tecla **0** durante cinco segundos para visualizar el mensaje que le han transmitido a usted. El mensaje puede ocupar hasta cuatro pantallas para visualizar toda la información disponible.

Teclas De Panic

Para Activar Manualmente Alarmas Silenciosas Y/O Audibles

Utilizando Teclas de Pánico

Su sistema puede haber sido programado para utilizar combinaciones de teclas especiales para activar manualmente funciones de pánico. Las funciones que pueden ser programadas son Emergencia Silenciosa, Emergencia Audible, Emergencia Personal e Incendio. Pregunte a su instalador qué funciones han sido programadas en su sistema.

Funciones de Pánico Activadas
su instalador debe decirle qué funciones están activadas en su sistema

Teclas	Zona	Función
1 y ✳	95	
3 y #	96	
✳ y #	99	
A ✳		
B ✳		
C ✳		

*Puede que no esté presente en su consola (o consolas)

Para usar una función de pánico de un par de teclas, simplemente pulse ambas teclas del par asignado al mismo tiempo. Si su consola (o consolas) tiene teclas con letras para funciones de pánico, pulse la tecla designada y manténgala pulsada durante al menos dos segundos para activar la función de pánico.

Una emergencia silenciosa, enviará una señal de alarma silenciosa a la estación central, pero localmente no habrá alarmas audibles ni señales visuales.

Una emergencia audible hará sonar una alarma de forma continua en su consola y a cualquier zumbador externo que pueda estar conectado (también se visualizará **ALARMA** más un número de zona).

Una alarma de emergencia personal enviará un mensaje de emergencia a la estación central y hará sonar únicamente los timbres y sirenas externos (también se visualizará **FUEGO** más un número de zona).

Una alarma de fuego enviará un mensaje de alarma de fuego a la estación central, y únicamenten sonarán las sirenas y los timbres externos (el número de la zona de fuego se visualizará también en la pantalla.

Comprobacion Del Sistema

Para Hacerio Semanalmente

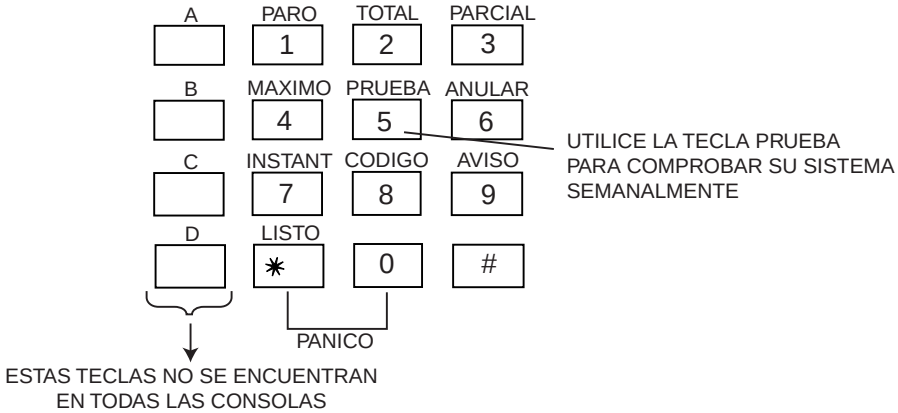
Utilizando de la Tecla [5] PRUEBA

Tenga en cuenta que no se enviará ningún informe de alarma a la estación de supervisión central mientras el sistema esté en modo Prueba

La tecla PRUEBA pone su sistema en modo Prueba, pudiendo de esta forma comprobar si funciona adecuadamente cada punto de protección.

1. Desarme el sistema y cierre todas las ventanas, puertas, etc. que estén protegidas. Se visualizará el mensaje LISTO.
2. Introduzca su código de seguridad y pulse la tecla PRUEBA.
3. La sisrena externa sonará durante tres segundos y después se apagará. Si la sirena no suena, puede ser debido a que esté funcionando la comunicación del marcador. Espere varios minutos e inténtelo de nuevo. Si la sirena no suena aún, LLAME AL SERVICIO TECNICO.
4. La consola emitirá un único "bip" cada 15 segundos recordando que el sistema está modo Prueba. Cada vez que hay un fallo en una zona de protección (abierta), la consola emite tres veces el "bip". Si el zumbador no suena, LLAME AL SERVICIO TECNICO.

TECLADO TIPICO DE CONSOLA



Comprobación De Su Sistema

1. Abra y cierre cada puerta y cada ventana que esté protegida una detrás de otra y escuche tres "bips". En la pantalla debe aparecer la identificación de cada punto protegido que sea activado.
2. Camine en frente de cualquier detector de movimiento interior (si se utilizan) y escuche tres "bips" en cuanto se detecte el movimiento. En la pantalla debe aparecer la identificación del detector cuando se activa.
3. Siga la instrucciones del fabricante para comprobar todos los detectores de humo para asegurarse de que todos están funcionando apropiadamente. En la pantalla debe aparecer la identificación de cada detector (o el número de zona de la zona asignada al detector) cuando es activado.
4. Cuando todos los puntos de protección han sido comprobados, no debe haber en la pantalla ningún número de identificación de zona. Si hay algún problema con cualquier punto de protección (que no suene la confirmación ni aparezca en la pantalla), LLAME AL SERVICIO TECNICO.
5. Desconecte el modo Prueba introduciendo el código de seguridad y pulsando la tecla PARO.

Utilizacion De Calendarios

Retardo De Auto Armado

Los horarios programados de su sistema pueden armar automáticamente el sistema en un tiempo predeterminado. En el caso de que un usuario deba permanecer dentro del local más tiempo del habitual, los usuarios con niveles de autorización maestro o director pueden retardar manualmente el momento para armar (cerrar) hasta dos horas.

Para retardar el tiempo de cierre

1. Introduzca su código de seguridad (sólo con niveles de autorización maestro o director).
2. Pulse la tecla [#], y después 82.
3. Aparecerá en la pantalla un menú, pidiendo el número de horas de retardo.

RETARDO CERRADO? **PONER 0-2 HORAS**

Introduzca el número de horas de retardo deseado, 1 o 2, y después pulse [✳] (LISTO) para aceptar la entrada. El sistema saldrá de este modo automáticamente.

Tenga en cuenta que el retardo es desde el tiempo de cierre programado en el calendario, no desde el momento que es introducida la nueva orden.

Importante: El retardo seleccionado no puede reducirse una vez que está introducido. Sin embargo, si se introduce 1 hora de retardo, se puede incrementar a 2 horas.

4 El sistema enviará automáticamente un mensaje a la estación central informándoles de que se ha cambiado el calendario programado.

Calendarios De Apertura/Cierre Provisionales

Usted puede introducir calendarios temporales anulando provisionalmente los calendarios permanentes programados por el instalador. Los calendarios temporales duran hasta una semana y entran en funcionamiento desde el momento que son programados.

Los calendarios se componen de una ventana de tiempo en la que está armado el sistema (cerrado) y de una ventana de tiempo en la cual está desarmado (abierto) el sistema. Un ventana de tiempo es simplemente un período de tiempo definido, al final del cual se arma o se desarma el sistema.

Antes de programar un calendario temporal, utilice una hoja similar a la que se presenta a continuación, para planificar su horario. Esto le facilitará la labor en el momento de programar el horario.

Armar/Desarmar Ventanas	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Ventana de Tiempo Desarmado							
Tiempo de Comienzo							
Tiempo de Finalización							
Ventana de Tiempo Armado							
Tiempo de Comienzo							
Tiempo de Finalización							

Programación de Calendarios Temporales

Los calendarios temporales sólo afectan a la partición desde la que son introducidos. Los calendarios provisionales se pueden utilizar posteriormente simplemente moviéndose por la pantalla hasta la pregunta DIAS? (pulsando #) (descrito abajo) y activando los días apropiados. Esto debe ser tenido en cuenta cuando se definen ventanas de tiempo diarias. Tenga en cuenta que sólo los usuarios con nivel de autorización de director o superior pueden programar calendarios temporales.

Programar calendarios temporales:

1. Introduzca su código de seguridad.
2. Pulse la tecla [#] y después 81.
3. Aparecerá la siguiente indicación.

```
LUN DESA VENTANA
07:45AM 08:45AM
```

El cursor estará posicionado en las decenas del dígito de las horas del tiempo de comienzo para la ventana de tiempo desarmado del Lunes. Introduzca la hora deseada. Pulse ✳ (LISTO) para mover el cursor al campo de los minutos. Los minutos se introducen de la misma forma. La indicación AM/PM se cambia pulsando cualquier tecla, del 0 al 9, mientras que el cursor está bajo la posición de la letra A/P. Repita la misma operación para el tiempo de entrada. Pulse la tecla ✳ (LISTO) para mover el cursor a la ventana de tiempo armado para el lunes.

Pulse # para cambiar a la siguiente pantalla sin hacer cambios.

```
LUN ARMA VENTANA
07:45AM 08:45AM
```

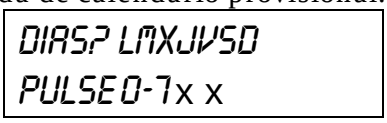
El cursor estará posicionado en las decenas del dígito de las horas del tiempo de comienzo para la ventana de tiempo de armado. Repita los pasos previos para introducir el tiempo de comienzo y de parada para la ventana de tiempo armado del lunes.

Después de completar las ventanas para ese día, el sistema pregunta los datos para las ventanas de tiempo del sistema armado y desarmado para el siguiente día. Repita el procedimiento para todos los días de la semana. Cuando se hayan completado todos los días, el sistema preguntará qué días van a ser activados.

Esta es la pregunta que activa efectivamente el calendario temporal, y permite que el calendario temporal se adapte a las necesidades particulares de la semana. Para seleccionar los días que se van a activar, introduzca el número deseado, del 1 al 7 (lunes =1). Aparecerá una "X" debajo de ese día, indicando que el calendario introducido previamente para ese días está activo. Introduciendo un número de día de nuevo se desactivará ese día. Pulsando 0 se activarán o desactivarán todos los días.

El calendario temporal tendrá sólo efecto para los días que tengan la letra x debajo de ellos. Según va pasando la semana, los días van pasando al estado desactivado.

Cuando se ha completado, pulse ✳ (LISTO) para salir del modo de entrada de calendario provisional.



Programacion de Temporizadores de Dispositivos

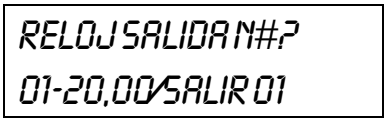
Información General

En los temporizadores de dispositivos hay que fijar el tiempo de encendido INICIO y el tiempo de apagado FIN, así como los días de la semana seleccionados en los cuales están activados. Hay hasta 20 temporizadores que se pueden utilizar para controlar varios dispositivos, tales como luces o electrodomésticos. Su instalador habrá programado los dispositivos apropiados dentro del sistema (se pueden programar hasta 16 dispositivos).

Cada temporizador controla un único dispositivo (designado como un número de salida) que usted selecciona. Por ejemplo, el temporizador 1 puede ponerse para que encienda la luces de la entrada a las siete de la tarde y las apague a la once de la noche. El temporizador 2 puede encender el aire acondicionado de lunes a viernes a las cuatro de la tarde para enfriar el local antes de que llegue usted a las cinco de la tarde, y lo apague a las diez de la noche cuando usted se vaya a retirar por la noche. Si lo desea, diferentes temporizadores pueden controlar el mismo equipo. Por ejemplo, el temporizador 2 podría utilizarse de lunes a viernes como en el ejemplo anterior, y el temporizador 3 podría ponerse para que encendiera y apagara el aire acondicionado en diferentes momentos el sábado y el domingo.

Para entrar en el menú de temporizador de dispositivos:

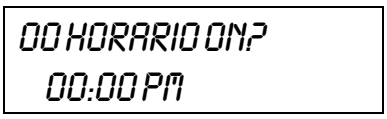
1. Introduzca su código de seguridad.
2. Pulse la tecla # y después 83.
3. Aparecerán las siguientes preguntas, una detrás de otra.



Se pueden programar hasta 20 temporizadores. Cada temporizador se identifica con un número, del 1 al 20. Introduzca el número de temporizador deseado que se quiere programar (del 1 al 20). Pulse ✳ (LISTO) para aceptar la entrada.

Introduzca el número de dispositivo de salida (del 1 al 16). Consulte con su instalador para saber los números de los dispositivos. En cuanto es introducido el número, aparece la descripción del equipo.

Para borrar un temporizador programado previamente, introduzca 00 comonúmero de salida.

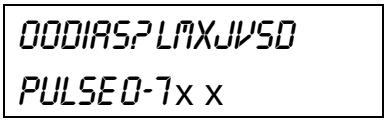


Introduzca la hora en la que usted desea que se encienda el equipo utilizando el formato 00:01 - 11:59. Cuando la pantalla muestra la hora deseada, pulse la tecla ✳ (LISTO) para cambiar al campo AM/PM. Pulse cualquier tecla, de 0 a 9, para cambiar la indicación AM/PM.

Introduzca 00:00 si este temporizador no se está utilizando para encender algo para los días seleccionados a continuación. (Por ejemplo, utilizando un temporizador para encender las luces un día y utilizando otro temporizador para apagarlas otro día).

Introduzca la hora a la cual quiere usted que se apague el equipo utilizando el formato 00:01 - 11:59. Cuando la pantalla muestre la hora deseada, pulse la tecla ✳ (LISTO) para cambiar al campo AM/PM. Pulse cualquier tecla, de 0 a 9, para cambiar la indicación AM/PM.

Introduzca 00:00 si este temporizador no se está utilizando para apagar algo para los días seleccionados a continuación. (Por ejemplo, utilizando un temporizador para encender las luces un día y utilizando otro temporizador para apagarlas otro día).



Seleccione los días en los cuales el equipo va a estar desactivado introduciendo del 1 al 7 (lunes = 1). Aparecerá una "X" bajo ese día, indicando la salida que está activa para ese día. Introduciendo un número de día de nuevo se desactivará ese día. Pulsando un 0 se activarán o desactivarán todos los días.

Las salidas sólo tendrán efecto los días que tengan la letra x debajo de ellos. A medida que pasa la semana, los días seleccionados pasan al estado desactivado, a menos que se seleccione la opción permanente, (pregunta de la siguiente pantalla). Cuando termine, pulse ✳ (LISTO) para continuar.

Si responde con un 1 (sí) está indicando que quiere que el sistema continúe ejecutando este temporizador de forma continua. Si responde con un 0 está indicando que se ejecute cada salida del día sólo una vez.

Mensajes en Pantalla Tipicos en Las Comproba Ciones “COMPR.”

La palabra COMPR en la pantalla de la consola, acompañada de una secuencia rápida de "pitidos" en la consola, indica que hay una condición de fallo en el sistema.

Para silenciar la secuencia de "pitidos" en condiciones de comprobación ("COMPR"), pulse cualquier tecla.

1. El mensaje "COMPR" acompañado de "CALL SERVICE" indica que hay un problema con el sistema que deja desprotegida alguna parte. LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO.
2. El mensaje "COMPR" acompañado de uno o más descriptores de zona indica que hay un problema con esa o esas zonas (*). Primero, determine si las zonas indicadas están intactas, y si no lo están haga lo necesario para que lo estén. Si el problema ha sido corregido, desaparecerá el mensaje COMPR junto con el descriptor de zona. Si no, provoque una secuencia PARO (código más PARO) para borrar la pantalla. Si la pantalla persiste, LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO.
3. El mensaje "FALLO COMUNI." en la Consola indica que ha ocurrido un fallo en la parte de comunicación telefónica de su sistema. LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO.
4. El mensaje "B. BAT SISTEMA" acompañado de un "bip" cada minuto en la Consola indica que la batería del sistema está baja de carga. LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO.
5. El mensaje "B. BAT" y un descriptor de zona, acompañado de un "pitido" cada minuto en la Consola indica que la batería está baja en el transmisor vía radio indicado (**). LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO.
6. El mensaje "COMUNICANDO PC" indica que el control está conectado con el ordenador remoto de la estación central. El control no funcionará mientras esté conectado

* Tenga en cuenta que los números de zona, del 88 al 91, representan problemas con receptores vía radio, que no son solucionables para el usuario. LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO.

** No todos los sistemas emplean transmisores vía radio.

Condiciones de Averia cont.

Fallo de Alimentación Eléctrica

Si el indicador RED está apagado, es que el sistema no tiene alimentación de energía eléctrica. LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO. Si el indicador RED está encendido, pero aparece el mensaje "FALLO RED", la Consola está funcionando sólo con la batería. Si hay algunas luces apagadas en el local, compruebe los fusibles y demás protecciones eléctricas y sustitúyalos o vuélvalos a poner en su posición adecuada si han actuado. LLAME INMEDIATAMENTE AL SERVICIO TECNICO si no se puede restablecer la alimentación de energía eléctrica de la red.

Mensajes en Consolas Que No Son Alfanuméricas

Los siguientes mensajes aparecerán en consolas que no son alfanuméricas cuando se presente la condición de fallo asociada (descritas previamente).

97	=	LLAME AL SERVICIO TECNICO
FC	=	FALLO COMUNICACION
BAT	=	B. BAT SISTEMA (sin número de zona) o B. BAT (si aparece número de zona).
CC	=	COMUNICANDO PC
NO CA	=	FALLO RED

Sistema De Alarma Contra Incendios

Si Esta Instalado

General

Su sistema de alarma contra incendios (si está instalado) está funcionando las 24 horas del día, proporcionando protección continua. En el caso de que haya una emergencia, los detectores de humo y de calor enviarán automáticamente señales a su Control/Comunicador, emitiendo un sonido estridente e intermitente desde la consola. Si hay zumbadores exteriores opcionales, también emitirán un sonido intermitente. En su Consola aparecerá un mensaje de FUEGO y permanecerá activo hasta que usted silencie la alarma.

En Caso De Alarma De Incendios

1. Si usted se da cuenta de que hay un incendio antes de que sus detectores lo noten, vaya a su Consola más cercana e inicie manualmente una alarma pulsando el par de teclas de pánico asignadas para una emergencia de incendio (FUEGO) (si están programadas por el instalador) y manténgalas pulsadas durante al menos 2 segundos.
2. Evacue a todos los ocupantes del local.
3. Si hay llamas y/o humo, abandone el local y avise a los bomberos inmediatamente.
4. Si no hay llamas ni humo, investigue la causa de la alarma. En la Consola aparecerá el descriptor de la zona con la condición de alarma.

Silenciando Una Alarma De Incendio

1. Silencie la alarma introduciendo su código y pulsando la tecla PARO. Para borrar la pantalla, introduzca su código y pulse la tecla PARO de nuevo.
2. Si la Consola no indica una condición de LISTO después de la segunda secuencia de PARO, pulse la tecla LISTO para visualizar la zona o zonas que tienen el fallo. Asegúrese de comprobar que los detectores de humo no están respondiendo a objetos que producen humo o calor en su proximidad. Si es éste el caso, elimine la fuente de calor o de humo.
3. Si esto no remedia el problema, puede haber aún humo en el detector. Quítelo ventilando el detector durante 30 segundos.
4. Cuando se haya corregido el problema, borre la pantalla introduciendo su código y pulsando la tecla PARO.

Glosario

A continuación se presenta un glosario de términos utilizados en todo el manual.

ARMAR/DESARMAR : Cuando se dice que el sistema está "armado" (conectado) se quiere decir que la parte de protección contra intrusión de su sistema está encendida y en estado disponible. Cuando se dice que el sistema está desarmado se quiere decir que el sistema contra intrusión está apagado, y se debe rearmar de nuevo para que entre en funcionamiento. Sin embargo, incluso en un estado "desarmado" (desconectado), las partes de "emergencia" y de "incendios" de su sistema están aún operativas.

TECLADO : Esta es la zona de su Consola que contiene botones pulsadores numerados similares a los que hay en los teléfonos o en las calculadoras. Con estas teclas se arma y desarma el sistema, y realizan otras funcionas que ya se han descrito previamente en este manual.

ZONA : Un área específica de protección.

PARTICION : Un grupo independiente de zonas que puede ser armado y desarmado sin afectar a otras zonas o usuarios.

ANULAR : Para desarmar un área específica protegida contra intrusión mientras se deja operativas otras áreas.

ZONA DE RETARDADA : Un área de protección que contiene las puertas que más se utilizan para entrar o salir (típicamente, un puerta principal, una puerta trasera, o la puerta del garaje al edificio). La zona de retardada permite tiempo suficiente para realizar una entrada o salida autorizada sin provocar una alarma. Consulte a su instalador para conocer los tiempos de retardo de entrada y de salida que se han puesto en su sistema durante la instalación y anótelos.

ZONA DE DIA/NOCHE : Un área de protección cuya activación provoca una indicación de problema durante el modo desarmado (DIA) y una alarma durante el modo armado (NOCHE)

Resumen De Notificationes Audibles

Consolas Con Display Alfanumérico

SONIDO	CAUSA	MENSAJE EN PANTALLA
FUERTE, DISCONTINUO En consola y externo.	ALARMA DE INCENDIO	FUEGO y el descriptor de la zona en alarma.
FUERTE, CONTINUO En consola y externo.	INTRUSIÓN/ALARMA DE EMERGENCIA AUDIBLE.	ALARMA y el descriptor de la zona en alarma.
UN "BIP" CORTO (no repetido). Sólo en la consola.	a. SISTEMA SE HA DESARMADO b. INTENTO DE ARMAR EL SISTEMA CON UNA ZONA ABIERTA. c. VERIFICACION DE UNA ANULACION.	a. DESARMADO/LISTO PARA ARMAR b. El número y el descriptor de la zona de protección abierta. c. Los números y los descriptores de las proteción anuladas (Un "bip" se oye para cada zona visualizada). Despues, aparece lo siguiente: DESARMA ANULADO Listo para armar
UN "BIP" CORTO (una vez cada 15 segundos). Sólo en consola.	EL SISTEMA ESTA EN MODO PRUEBA.	Aparecerán los identificadores de Zona Abierta.
UN "BIP" cada 60 segundos. Sólo en consola.	BATERIA CON CARGA BAJA EN UN TRANSMISOR.	Aparecerá B. BAT con la descripción del transmisor.
DOS "BIPS" cortos. Sólo en consola.	ARMADO TOTAL O MAXIMO.	Aparecerá ARMADO TOTAL O ARMADO MAXIMO. El indicador rojo ARMADO esta encendido.
TRES "BIPS" CORTOS. Sólo en la consola.	a. ARMAR PARCIAL O INSTANT. b. ZONA ABIERTA MIENTRAS EL SISTEMA ESTA EN MODO AVISO. c. AVISO DE ENTRADA (2).	a. ARM. PARCIAL ZONA ANULADA o ARMADO INSTANT ZONA ANULADA. El indicador rojo ARMADO está encendido. b. AVISO y el descriptor de la zona de protección abierta, si está pulsada la tecla [*]. c. DESARME o tendrá una ALARMA.
SECUENCIA RAPIDA DE "BIPS". Sólo en la consola.	a. AVERIA. b. ALERTA DE PERDIDA DE ALIMENTACION DE ENERGIA ELECTRICA (3). c. MEMORIA DE ALARMA.	a. AVERIA y el descriptor de la zona de protección averiada. b. FALLO RED (puede alterna con otras mensajes que pueden estar presentes). c. FUEGO o ALARMA así como el descriptor de zona en alarma.
SECUENCIA LENTA DE "BIPS". Sólo en la consola.	a. AVISO DE RETARDO DE ENTRADA (2). b. AVISO DE RETARDO DE SALIDA (si está programado).	a. DESARME o tendrá una ALARMA. Si se propasa el tiempo de retardo sin desarmar el sistema, se provoca una alarma. b. ARMADO TOTAL o ARMADO MAXIMO junto con Puede salir.

* Si se utiliza una sirena como zumbador exterior, la alarma de incendios tiene un sonido campanilleo discontinuo; la emergencia audible/intrusión tiene un sonido continuo.

** El aviso de entrada puede estar formado por tres "bips" cortos o un zumbido continuo bajo, según como lo haya programado el instalador.

*** La consola no indica ni anuncia la pérdida de carga de la batería del sistema (los avisos son sólo para la pérdida de alimentación de red).

¡AVISO!

LAS LIMITACIONES DE ESTE SISTEMA DE ALARMA

Aunque este sistema es un sistema de seguridad de diseño avanzado, no ofrece protección garantizada contra robo, incendio o cualquier otra emergencia. Todos los sistemas de alarma, comercial o residencial, puede fallar a la hora de avisar por diversas razones. Por ejemplo:

- Un intruso puede acceder a través de zonas no protegidas o tener la sofisticación técnica para anular un sensor o desconectar un dispositivo cableado de notificación de alarma.
- Los detectores de intrusión (Ej. Detectores Infrarrojos Pasivos), detectores de incendio, y muchos otros dispositivos de detección no funcionarán si no tienen corriente. Los aparatos que funcionan con pilas no funcionarán sin pilas, si estas no tienen energía, o si están mal colocadas. Los aparatos que funcionan solamente con CA no funcionarán si su fuente de alimentación CA ha sido cortada por cualquier razón, aunque sea por breve espacio de tiempo.
- Las señales enviadas por transmisores vía radio pueden ser bloqueadas o reflejadas por el metal antes de que las mismas consigan llegar al receptor de alarma. Aunque el alcance de las señales haya sido comprobado recientemente en una prueba semanal, el bloqueo puede tener lugar si se ha colocado un objeto metálico en la trayectoria de la señal.
- El usuario puede no llegar a pulsar el botón de pánico o de emergencia con la suficiente rapidez.
- Aunque los detectores de incendio han jugado un papel importante a la hora de reducir las muertes por incendio en casas particulares, puede que éstos no se activen o no avisen con prontitud por varias razones en un 35% de los incendios. Algunas de las razones por las que los detectores de incendio utilizados conjuntamente con este sistema no funcionen son las siguientes. Los detectores de humo pueden haber sido instalados o colocados incorrectamente. Los detectores de humo pueden no detectar un incendio que empieza donde el humo no llega a los detectores como las chimeneas, paredes, tejados o al otro lado de una puerta cerrada. Los detectores pueden no detectar que existe un incendio en otra parte de la residencia o edificio. Por ejemplo, un detector en el segundo piso puede no detectar un incendio en el primer piso o en el sótano. Por último, los detectores de humo tienen límites de sensibilidad. Ningún detector de humo puede detectar todo tipo de incendios en todo momento. Generalmente, los detectores pueden no avisar de incendios provocados por descuidos y riesgos de seguridad como fumar en la cama, explosiones violentas, escapes de gas, almacenamiento inadecuado de material inflamable, sobrecarga de circuitos eléctricos, niños jugando con cerillas o fuego (incendiarios). Dependiendo de la naturaleza del fuego y/o lugar donde estén colocados los detectores de incendio, aunque funcionen de la manera prevista, pueden no dar el suficiente tiempo de aviso para permitir que todos los ocupantes escapen con el tiempo suficiente para evitar la muerte o ser heridos.
- Los detectores de movimiento infrarrojos pasivos solo pueden detectar una intrusión si están dentro del alcance designado como muestra el diagrama de sus manuales de instalación. Estos detectores no proporcionan un área de protección volumétrica. Crean múltiples rayos de protección, y una intrusión sólo puede ser detectada en áreas no obstruidas cubiertas por esos rayos. No pueden detectar ningún movimiento o intrusión que tenga lugar detrás de paredes, techos, suelos, puertas cerradas, paredes o puertas de cristal y ventanas. Cualquier manipulación mecánica, enmascaramiento, pintar o cubrir mediante spray de cualquier producto los espejos, visores o cualquier parte del sistema óptico puede reducir la capacidad de detección. Los detectores infrarrojos pasivos detectan los cambios de temperatura, sin embargo si la temperatura del área protegida se aproxima a los márgenes de 32º a 40º C, el rendimiento puede disminuir.
- Los dispositivos de notificación de alarmas como las sirenas, zumbadores, timbres o campanas, pueden no alertar o despertar a personas dormidas si estas se encuentran al otra lado de puertas cerradas o parcialmente cerradas, por lo tanto son menos efectivas a la hora de despertar a personas que se encuentren en sus dormitorios. Incluso las personas que estén despiertas pueden no oír el aviso si el sonido de la alarma es amortiguado por el ruido de un equipo de música, radio, aire acondicionado u otro aparato, o por el tráfico. Por último, los dispositivos de notificación de alarmas, aunque sean de gran potencia, no alertarán a personas con problemas auditivos.
- Las líneas telefónicas necesarias para transmitir señales de alarma desde las oficinas de la central receptora pueden estar fuera de servicio o temporalmente fuera de servicio. Las líneas telefónicas también pueden ser manipuladas por intrusos con tecnología sofisticada.
- Aunque el sistema responda a la emergencia como estaba previsto, los ocupantes pueden no tener tiempo suficiente para protegerse de la situación de emergencia. En el caso de un sistema supervisado, las autoridades pueden no responder adecuadamente.
- Este equipo, como otros dispositivos eléctricos, puede tener fallos en sus componentes. Aunque este equipo ha sido diseñado para durar hasta 20 años, los componentes electrónicos podrían fallar en cualquier momento.

La causa más común del fallo de un sistema de alarma cuando tiene lugar una intrusión o un incendio es el mantenimiento inadecuado. Este sistema de alarma debería ser probado semanalmente para asegurarse de que todos los sensores y transmisores funcionan correctamente. La consola de seguridad (y consola remota) también debe ser probada..

El dueño de un sistema de alarma instalado puede obtener una prima de riesgo inferior, pero un sistema de alarma no sustituye a un seguro. Los propietarios de casas, terrenos y los arrendatarios deberán seguir actuando prudentemente a la hora de protegerse y deberán seguir asegurando sus vidas y propiedades.

Seguimos desarrollando aparatos de protección nuevos y mejorados. Los usuarios de sistemas de alarma se deben a si mismos y a sus personas queridas y deben mantenerse informados sobre estos desarrollos.

ADEMCO GARANTIA LIMITADA DE UN AÑO

Alarm Device Manufacturing Company, division de la corporacion Pittway (Vendedor) 165 Eileen Way, Syosset, New York 11791 garantisaa que los equipos de seguridad (el producto) estan libre de defectos en materiales y en la mano de obra desde un ano de fecha original de compra, bajo uso normal y sevicio. La obligacion del Vendedor se limita a reparacion o re-emplazo, a su opcion, sin cargos por partes, labor o transorte, cualquier parte comprobado de estar defectuoso en materiales o labor bajo uso normal y servicio. El Vendedor no tendra obligacion bajo esta garantia o de otra forma si el producto es alterado o impropiamente reparado por cualquiera qui no sea el Venndedor in caso de defecto, contacte el profesional de seguridad cual instalo y maintiene su sistema de seguridad o el Vendedor para reparacion del producto.

ESTA GARANTIA LIMITADA DE UN AÑO ES EN LUGAR DE TODOS OTRAS GARANTIAS EXPRESAS, OBLIGACIONES, O RESPONSABILIDADES, NO HAY GARANTIAS EXPRESAS CUALES ALARGAN MAS ALLA DE LA CARA DE ESTO. TODAS GARANTIAS IMPLICITAS OBLIGACIONES O RESPONSABILIDADES HECHO POR EL VENDEDOR EN CONECCION CON ESTE PRODUCTO. INCLUYENDO CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA DE MERCANTILIDAD O IDONEIDAD A PROPOSITO PARTICULAR O POR OTRA PARTE, SON LIMITADO IN DURACION HASTA UN PERIODO DE UN AÑO DESDE FECHE DE COMPRA ORIGINAL. EN NINGUNCASO CERA EL VENDEDOR SUJETO A UNA PENA A CUALQUIERA POR CUALQUIER DANO CONSEQUENCIAL O INCIDENTAL POR CONTRAVENCION DE ESTA O CUALQUIER OTRA GARANTIA EXPRESA O IMPLICITA O SOBRE CUALQUUIER OTRA BASE DE RESPONSIBILIDAD SEA LO QUE SEA. AUNQUE LA PERDIDA O DANO ES CAUSADA POR LA NEGLIGENCIA O CULPA DEL VENDEDOR ALGUINOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACION DE UNA GARANTIA IMPLICITA O LA EXCLUSION O LIMITACION DE DANOS INCIDENTALES O CONSEQUENCIALES, ASI LA LIMITACION O EXCLUSION MENSIONADA NO LE APLICARA A USTED.

El Vendedor no representa que el producto no pueda cer vencido o derotado; que el producto pueda prevenir dano personal o perdida de propiedad por robo, incendio o de otra manera, o que el producto debe en todos caasos proporcioonar aviso adequado o porteccion. El comprador comprende que un alarma propiamente instalada y mantenida podra unicamente reducir el riesgo de un robo o incendio que ocura sin proporcionar una alarma; pero no es seguro o garantia que esto no ocura o que no pueda ver dano persoonal o perdida de propiedad en resulte consequencialmente el Vendedor no tendra responsabilidad por cualquier injuria personal, dano de propiedad o otra perdida en basada en un reclamo por falla de aviso por el producto. Sin embargo, si el Vendedor se mantiene responsable sea directamente o indirectamente por cualquier perdida o dano surge bajo esta garantia limitada o de otra manera sin consideracion de causa o de origen, la responsabilidad maxima del Vendedor en ningun caso puede sobre pasar el precio del producto que sea el remedio completo y exclusivo contra el Vendedor esta garantia te da derechos legales especificos y alomejor tendras otros derechos cual puedan variaar de estado a estado. No se autoriza ningunaumeento o alteracion verbal o escrita a este garantia.

Procedimientos Para Registro De Eventos En La Central 4140XMPT2

Información General

El sistema puede registrar diversos eventos en un registro en donde cada evento es registrado en una de las cinco categorías (que se listan a continuación), con la fecha y la hora en que ha ocurrido. El registro mantiene hasta 224 eventos, siendo reemplazado el más antiguo por el que acaba de llegar cuando el registro está lleno. Usando una consola alfanumérica, este registro puede ser visualizado por categorías, una después de otra, o puede visualizar todos los eventos, independientemente de la categoría (REGISTRO ALARMAS). El sistema también permite seleccionar o visualizar el registro cronológico completo (REG. COMPLETO), o sólo los eventos que han ocurrido desde el último acceso del servicio técnico al sistema (RECIENTE). Además, los eventoss de otras particiones pueden ser visualizados por usuarios autorizados para acceder a esas particiones. Tenga en cuenta que los eventos se visualizan por orden cronológico, desde el más reciente al más antiguo.

Para Visualizar El Registro De Eventos

1. Introduzca CODIGO + [#] + [6] + [0]
2. Seleccione el modo de visualización.
   RECIENTE: Visualiza sólo los eventos ocurridos desde que se realizó el último servicio por el instalador.
   COMPLETO: Visualiza el registro cronológico completo (hasta 224 eventos).
   Pulse la tecla deseada, 0 o 1.

Procedimientos Para Registro De Eventos En La Central 4140XMPT2 cont.

3. Seleccione la partición, del 0 al 8.
   Introduzca el número de partición para la partición cuyos eventos se van a visualizar.
   Si introduce un 0 (NO) se visualizarán los eventos de todas las particiones.

   ```
   VER REG POR PART
   0/NO 1-8/PART#
   ```

4. Utilice las teclas [3] y [1] (para las categorías anterior y siguiente respectivamente) para visualizar las categorías de eventos.
   Pulse [8] para seleccionar una categoría y visualizar el primer evento. Pulse [8] de nuevo para cada suceso que haya a continuación.
   Veamos cómo estaría representado en el registro una alarma contra intrusión ocurrida en la zona 3 (CO3) de la partición 8 (P8), a las doce del mediodía el 1 de enero.

   ```
   P801/01    12:02AM
   ROBO CO3
   ```

   Representación típica de un evento registrado.

   Después de que se haya visualizado el último evento, aparece el mensaje (FIN REG. EVENTOS) durante unos segundos, y después el sistema automáticamente visualiza de nuevo la pantalla de selección de modo RECIENTE / REG. COMPLETO (ver paso 2).

5. Para SALIR del registro de eventos: Pulse [✳] en cualquier momento.

   ```
   REGISTRO ALARMAS
   TIPO  CCCUU
   ```

   Pantalla típica de selección de categorías:

ALARM. ALARMA

Visualiza fecha y hora para zonas que tienen una alarma o han sido restablecidas en la partición seleccionada.

COMPR. DE ALARMAS

Visualiza fecha y hora para zonas que han tenido una avería o una condición de supervisión en la partición seleccionada.

ANULAR ALARMAS

Visualiza fecha y hora para zonas que han sido anuladas en la partición.

AP / CI ALARMAS

Visualiza fecha, hora y número de usuario cada vez que se arma y se desarma el sistema para la partición seleccionada.

SISTEM. ALARMAS

Visualiza fecha y hora para los problemas del sistema, tales como pérdida de alimentación eléctrica, pérdida de carga de la batería, etc., independientemente de la partición.

TODOS ALARMAS

Visualiza todas las categorías de eventos por orden cronológico.

Consulte a su instalador si desea más información relacionada con el registro cronológico de eventos.

INFORMACION DEL SERVICIO TECNICO

El distribuidor de Ademco de su ciudad es la persona más indicada para suministrar el servicio técnico para su sistema de alarmas. Es aconsejable que contrate con el mismo algún tipo de servicio técnico periódico.

El distribuidor de Ademco más cercano a usted es:

_____

_____

_____

ADEMCO GROUP
165 Eileen Way, Syosset, NY 11791
Copyright © 1998 PITTWAY CORPORATION

N5943-2SPV1 6/98